





the collection selected from anything this less senter of Kon Labl Sonod, and 1992



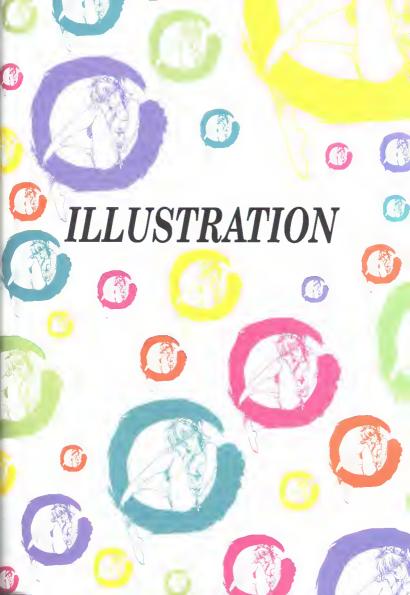




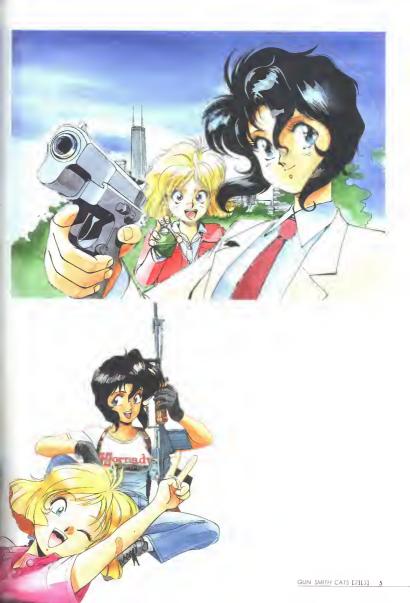
It's a collection selected from among the best works of Ken'ichi Sonada until 1992.









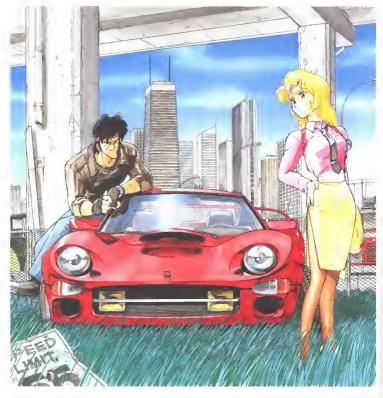












































































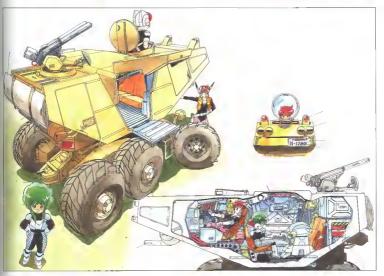










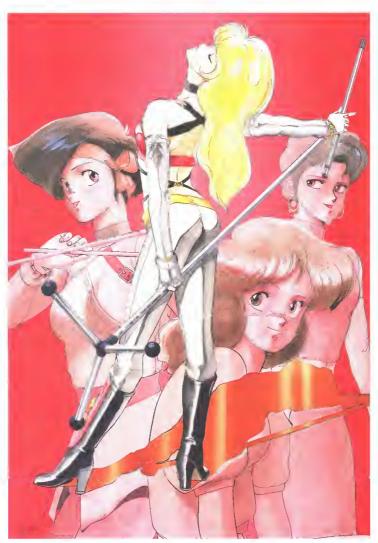
















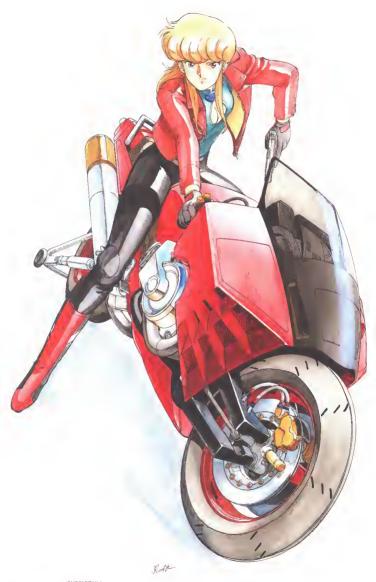




BUBBLEGUM CRISIS [7]







BUBBLEGUM CRISIS [10]





BUBBLEGUM CRISIS [12]





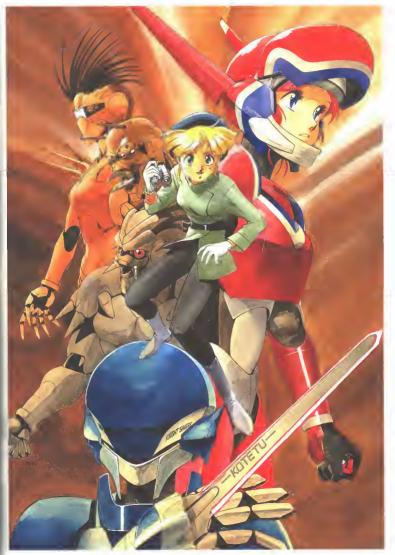












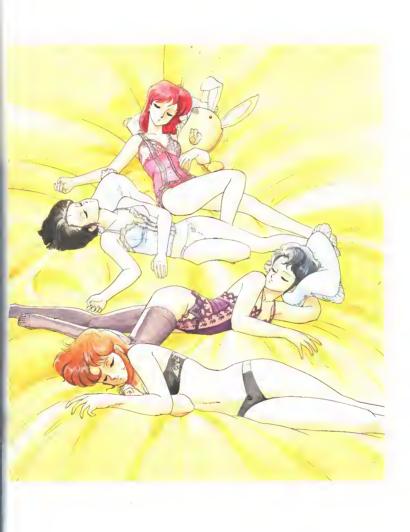




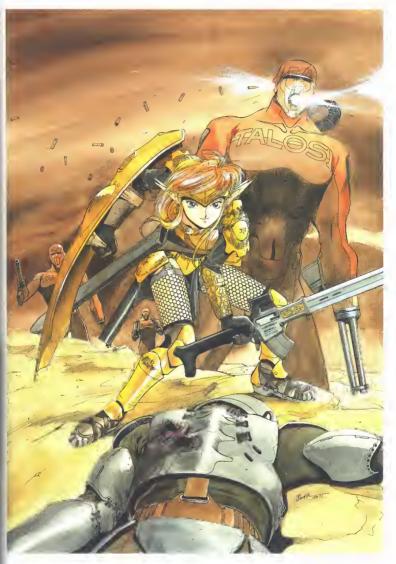


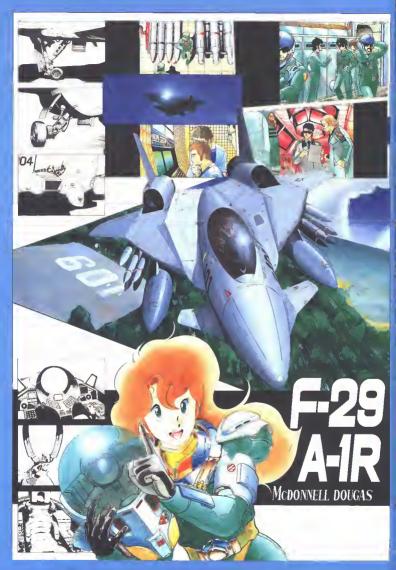


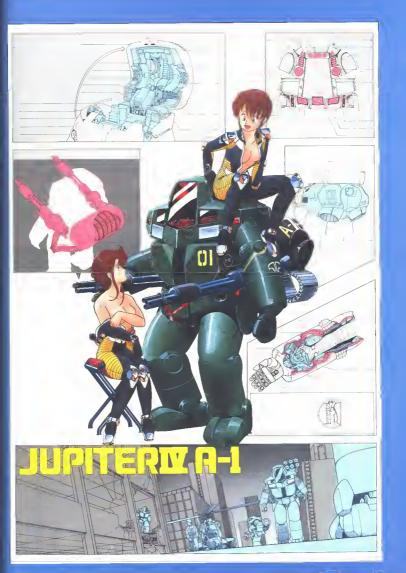














## Talk Time





## アニメデザイナーから漫画家へ、 孤独の戦いの行方は?

K:アートミック(オリジナルアニメ企画会社)にいた的は アニメーションのデザインとイラストが主な仕事だった

付と、30年に独立してマンガやり始めて、変わった事は? 「まっ、収入は上がったし、自分だけのイメージの作業ができるん で…ま、ストレスはたまる事もあるけど、今の方がやっはり造かに いいなぁと、会社にいた頃は、殆ど毎日のように泊まり込みで、円 系紙手造ができるまでがんばった時期もあったんや。。

Y :独立した今でもやっぱり仕事の時間帶は夜中っていうカンジなんですか?

「だいたいマンガ指いて、アシスタント呼んでる時は、もう定期的 に仕事して、お昼に起きて、で朝寒る、だから毎日の種間時間も 時間とか、それでアシスタントがはけて、マンガ東数以外の仕事し てる時は、もうかなりパラパラな生活してる。毎日2、3時間ずつ ズレ込んで行って、10日くらいのサイクルで一囲転してるとか、。」 ド:見期的な生活ーでなどそれである。

「だから、現態の元になるものってのは、アシスタント呼んでる時はアンスタントの遊動自体が元になるけど、1人の時に元になるものってのは、しめ切りしかないりかや、しめきりを大前翼に考えると、それまでのスケシュール塩行が時間の割り振りの元になるりかで、うまく進めばいいけど、遅れぎみになるともうドンドンずれ込んでハンパしゃなくなる人や、ネームとか絵コンテとか空感してる段階だったら、また認めるけど、考えて出すっていう段階だったら、時間置かからまと作事置になるアウヒゃないから、九三日、考えて漢っころかって、ころころは相回ったりしても結局一枚も進まない季もあったりねぇ」で、切別能するとスピードが上がる事はよくある。5

K : それはあるだろうね。 マンガ描いててもある程度ストレスはたまるでしょ?

「マンガのストレスは、(ほぼしめ切りだけで、あとはまナーコンテ を緩塞部に出して、ここを直せって言われる事なんだけど、ぼくは まだいいんや。出したコンテはそのまま通る事が多いし。直す所も、 このセリフがどうとかいう位で。」

K :マニア、クな作品を表現できる媒体が増えたのも嬉しい 事だよね

「普通にマンガ強いても、多分イレのマンガ売れない人じゃないかなと」。 普通にラブコメとか、スポーツ物間いても、他にウマい人 がいるから売れないだろうかか、自分自身の側側を出さないと。と にかく、このテの内容のマンガは、園田唯一のマンガでしか近めな いが | というようなヤツを出さないと、これはもう勝負にならんと 思って、だからもう、自分の矩矩の東之鉄を出して。。」

「K : 逆に、その辺で苦労する事とかはない?

「現実のモチーフから逃れられないから、資料集めが大変やね。 (K):そういうのが続くと、違う物を描きたくなったりする?

「作い、そういいのかなくと、庭う物を描るたくなったりする?」 「だから、実を言うと、まぁ・・・・アニメをやらしてもらえるんだった ら、巨大ロボットアニメとか、起ヒーロー物とか。頭で霊をかき分けて、一歩走るごとに地震をパンパン起こして。で、パンチをくり 出す時は多段式ロケットでパンテに加速を加えて、とか., とにか (動くたんびに衝撃波という…。そんな超巨大ロボット物。菜ロボットみたいにミサイルバンバン撃つんじゃなくて:。)

・K ;なるほど。。存在自体を動きで演出するワケね。

「で、動きはーコマ産として、空飛ぶゆうれい粘」のゴーレム \*\*の年の東映動画の脚場作品に登場する巨大ロボ・トースのデサイ と演用の直対は、多くのファン、業界人に診察を与支た」のよう な、。来だにゴーレムからイメージが離れない。あんな人様さたい しい。

(K):なるほど しゃあ、人間とメカっていうのは、とっちか好き…というか、どっちが描きやすい?

「まぁ、描きやすさっていうと人間なんだけど、イラストとして描 いた場合、間をもたせやすいのはメカの方やな。だから、取り合わ せると、一番間をもたせやすい、だけど、ワンパーターンにならない ようにするってのは、またそれで難しいってヤツで・・だからイラ ストで一巻ラクってのは、いかゆる "ヒーロー物"。メインキャラ クターの上半身だけボン!ってオーズづけて悩いで…。

べK、、バックに色々いるというハターン。

「そう。特に、スゴく個性的な鍵とかコスチュームとか、ヘルメットをかぶっているというのが一番ラクっていうヤツやね。」

(K): 男となとてはどっちが描きたい?

「始約日に女性が堪さたいけど、内容的日に具を指さたい、たから一枚のイラストだったら女性の方が遙かに映えるけど、内容的日は 男のキャラでガンカン行った方が。もう汗臭く、血なま臭く、弾の 切いやらホコリやも、オイル臭く、ガソリン臭く。もう緊張の連続 フィヤツ。女性だとそうはいかんやろ?血へド吐いたり、鼻血出し たり、。

(Y):できないです;

「皮膚を切り裂かれたりとか…もしくはチンピラ5、6人素手でぶっ飛ばして、骨パキパキ折ったりとか…。拷問したりとか。女性キャラでやると、ちょっとキツいかな、a

## 園田健一流の映像論とは…

(Y):これだけたくさん作品がある中で、お気に入りはどれで しょう?

「う~ん…。お気に入りってワケじゃないけど、パブルガムクライ シスのパート 7 前後の絵と、ライディング・ビーンのパッケージと か。あの辺の構図を使ったヤツは結構気に入ってる。

(K): 競圧でカラーイラスト描くのは、マンガの原とか、カート位かか?

「うん。カラーの仕事は極力減らしている。というか、カラーの仕事ってアシスタント使えないから、a

(K):セル画と水彩画とどっちが描きやすい?

「セル圏の方が梁な所は多いけど、(仕上げの段階で)イメージ通り になるとは限らんし…。背景は筆で描かなきゃいけないしな。 K:! 上がってきてヒックリキって生あるからねぇ

「ま、自分の絵にはセル画の方が合ってる所があるって思ったりも するが。」

(K); と、いうのは?





「セル画のキャリアが長かった(8年位)からや。

(K): 前かに関ヤンの絵はセル映えするよね。なぜか、 「逆に本宮ひろ志だったら、セル画映えは全然しないじ。」

<Y/1 恐ろしい。

K : 時代的に、マンガの流れがアニメ的になって来たってい うのが結構あると思うんだよね。

「ガンダム以降はセル画映えするような絵か結構はやった。最近は 少女マンガのパターレをとり入れる若手の入か増えて…。 岡崎武士 はんとか、あの辺はなんかすんげーウマくて、(松具を)コテコテ塗 ったりもしてる。

(K・: 図ヤンは今までそんなにコテコテっていうのはないよね、 「コテコテだと失敗するから。たけざき(漫画家・トニーたけざき。 図田の後輩)みたいにも塗れんしょ。

(K):あはは「パブルガムクラインスのパート6、7あたりから、本彩の技法が変わって来たなっていう気がするんだけと?

「んー・・。あの近(18)・一場中旬)から、独立を考えてたかもしれない から。アニメでしか適用しないモンばっか描いてちゃイカンと。そ れに、周りの同世代の人間かどんどんシマくなって行くのにあせっ てたし、それよりも、自分より端下の人間がウマくなってたんであ せってたんや・。「おたくのビデオ」の作画マンでいうと、本田雄君 とか、20ちょい過ぎやって「」。

(K): 作艦の松原秀典君とかもスゴくウマいもんなぁ! 「あのままで成長されたら到底太刀打ちできん!。」

・K>: 園ヤンもペテランの域に入って来てるよね。若い世代の ブレッシャーもあるし、その退はどう考えてる?

「もうちょっとで三十路だという」。だからといってまるっきり通用しなくなる世界ってワケでもないから…。まァ、個性さえ出して行けば、自分の描きたいモン描き続けていけるだろうってヤツや。

(K): 今は自分のフィールドで描いてるけど、今後チャレンジ してみようと思うジャンルってある?

「もうちょっと、周りに対して強い立場に出れるような地位を得る 事ができたら、マンガの運転もするけど、アニメ監督をたいな事も やってみて、やってる問ちょっとマンガの運転を休むとか。大友さ んや宮崎さんみたいに…。」

(K):なるほどね3。じゃあその時はどういう方向性の演出を 日指したい?

「個性持ちたいからある程度狭く深くいかなきゃいけない。」

(K);メカニ・クの描写のこだわりとか。そっちの方向で見せるっていう事?

「メカはあくまでも手段であってね。ただ単に撃って当たってドカ ンと縁をして、返出光で光ってデカいっかつくと…それだけしゃい やだから。…宮崎さんが言ってるような方法論で、もうちょっとア ウンョンの方に重点を催いてシーンを深く振り下げて、画面的にも たせる事ができれば…と思ったりしているワケだ。」

(Y): ライディング・ビーンでは、ほとんど車や鉄の機定を知らないで観ても、ちゃんと話は楽しめるという所かすごいと思いましたね。

「007シリーズなんかそうだから。」

(Y): そうですよね:、ですから、そういう設定を知れば知る ほど会計に面白くなるんですね。

「ヘタにメカの方とか設定の方に話が行っちゃうと、大藪春彦の世界になっちゃうから 😭

(K): 今のアニメって設定でドンづまってるよね。

「自分か福いた世界程を説明するためだけに作品作ってら仕方がな いだろうってヤツで・。表現したいもの一点だけを拡大しないと。 シリーズ物たったらキャラクターは増えてもいいけど、一本をりの 作品ならキャラクターはなるべく少なく、保護に高うと3人位でい いんや、主人など、高対する場と、その中間あたり入って説明の ため、もしくは認め流れを色々作るためのキャラクターと、でも今 の作り手の世代って、戦闘をとか守宮刑率能が好きな人間って多い や人。そのせいか、配側にしら味方側にしる、みんな複数にしてしまう人や、キャラクター1人学やすだけで結構時間食うのに。」 ・「K):そのお話が書くなるんだよ」。

「まぁ一困ったもんだ。」

《K):でもまか、あと何年かはますマンガをかんばって福くと。 「どにかく、マンガ家としてちゃんとしたものにならないと、どっ ちがいンパでも身動きとれなくなるし…。ま、やりたい事は色々あ おけど、機を食っていってしまうなあり。やってるうちに「年、2 年と〕」

(K): 三十路だと余計に時間がたつの早いからね:。

「ま、80過ぎても、未だに映画監督やってる人間もいるくらいだからっ。い一んじゃないかと「でも、こんな生活したら50歳位で死ぬかもしれんなっと (1992年7月21日,東京、音符与にて収録)

Interview by DARTS (小泉 晚, 古本 明) Photo by 副田健

图田健一/Ken-Ichi Sonoda

●1982年12月18日、大阪出身、高校、デザイン専門学校 時代に同人法志勤を行う。同時期に関西のSF、模型シ ョップのアルバイトを経て、1854年に元の。アートミック に入せし、ロVA「ガルフォース」、「バブルガムクライジス」、 「ライティング」と一シ、等のキャラタターデザイン 大人気を博した。「30年に同社より独立、「31年からはコミ ック・アフタヌーン法上で「ガンスミス・キャッツ」の 漫画資金を開始。

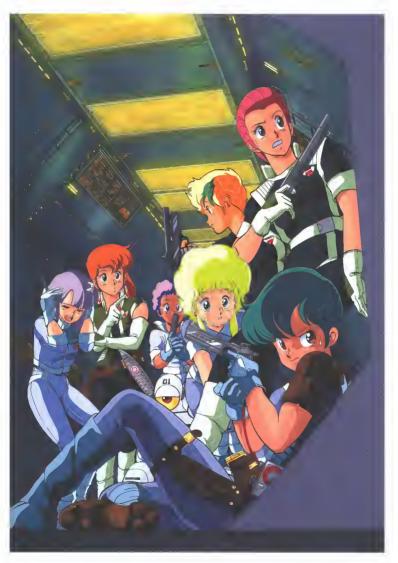
## CELL-ART



























































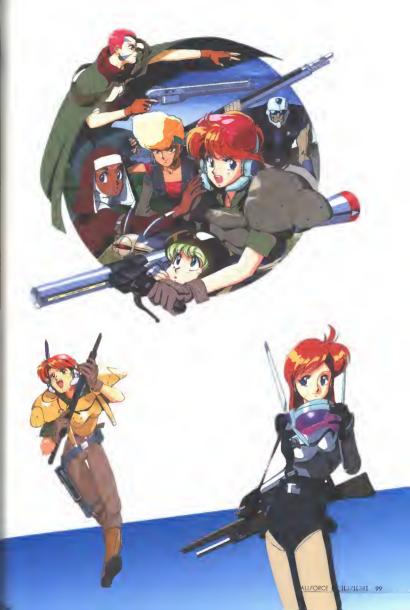


























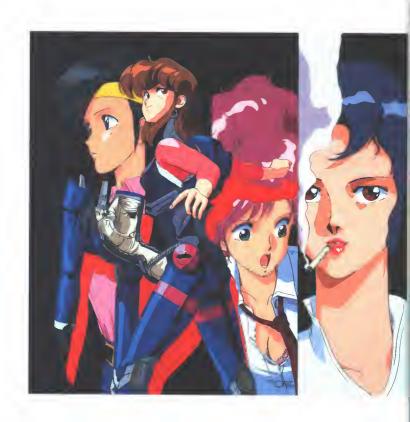








CRISIS[1]

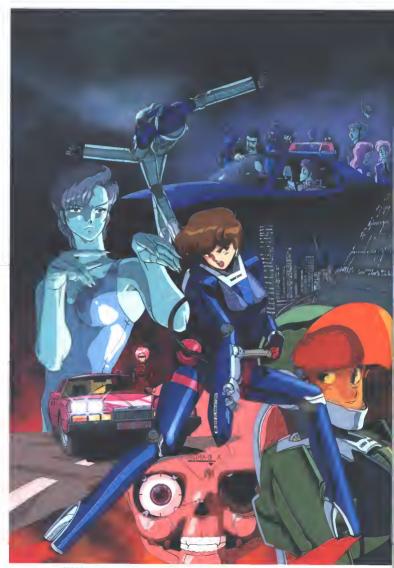




BABBLEGUM CRISIS[3]







BABBLEGUM CRISIS[7]



BABBLEGUM CRISIS[8]

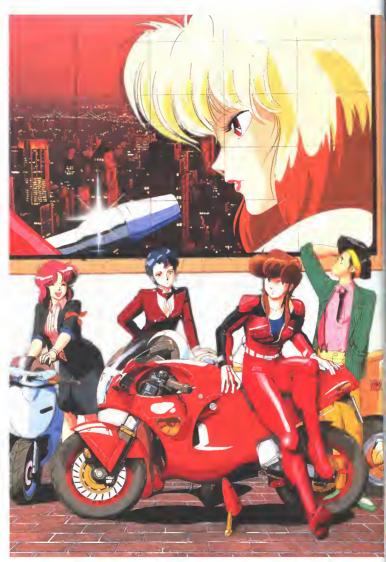












BABBLEGUM CRISIS[14]

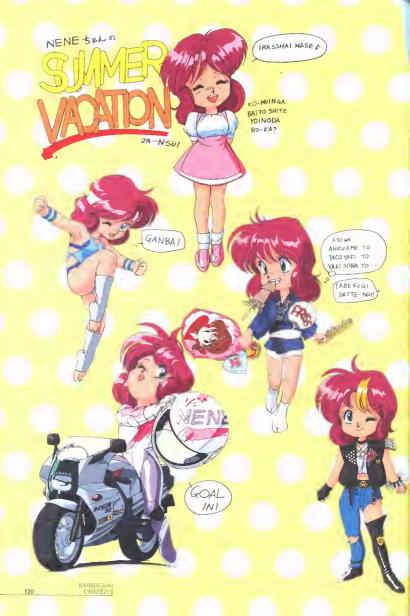


















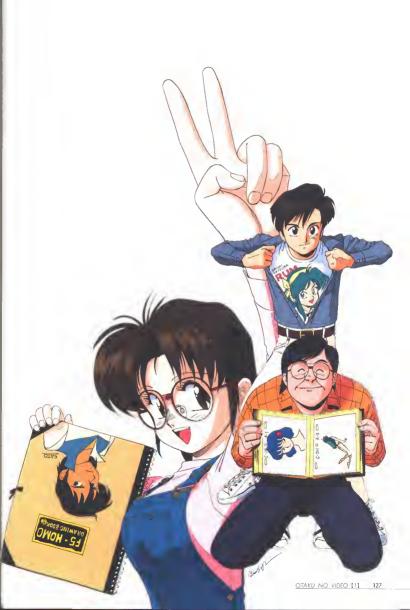


BABBLEGUM CRASHI[2]





BABBLEGUM CRASHI[4]





# **Production Note** [Illustration]









RIDING BEAN LL









RIDING BEAN [4]

### (GUN SMITH CATS)

【1】(アフタヌーン連載第1話扇(91年)●初めての作品がいきなり 巻頭カラーだっていうんで…そのせいもあって大分時間食ったけど。 [2](テレカ用、91年)●うーん、原稿サイズ自体忘れてしまった 最近は描く時間が無いから表紙用に描いた物を流用してんのが多い。 [3](アフタヌーン7月号表紙、92年) ●これは、編集部の意向を大 体とり入れて、最初はメイの顔が横向きで、右側だったんや、そし たらこれは構図的にあんましよくないねって言われて、いきなり描 き直す事になって…。下溢きの段階で半分ペン入れも済んでたんや、 返事待ってる段階で、まあ多分イケるやろと思ってたら違ったとこ (RIDING BEAN)

【1】(ビデオ・LD用'88年) ●この絵を描いた時は、とりあえずビー ンの牙を描きたかったという。ただそれだけ!

【2】(ビデオ・LD用'88年) ●本当はビデオとLDで別々に描きたか ったんやけど、時間もなかったし…。で、両方使えるように、LD の場合は下の1段か2段切っても大丈夫なように。ビデオの場合は ラリーの銃口のラインと、バフの端っこのラインを大体合わせたか らこれが入るように、ビーンの肘を入れるとチェルシーの顔は切れ ないから、そういう風に位置づけて描いたから。セマーの比重は、 表紙だとちょっとニブいけど、中(ビデオ)を観たらちょっとビッ クリするよと.

【3】(告知ボスター用、'88年) ●これは色つけ、あんまりうまくいか なかった…。精図も自分のイメージよりはあんまり迫力出なかった。 BMWなんかは写真見で描いたからこれはもう実物通り。あと、ビー ンの肩巾つけるべきかと思うんだけど…。皮ジャン着たら肩巾もっ と増すはずだから。ガラスにはブラシでハイライト入れてある。

[4](特典ポスター用、88年) ●この構図、プロの作家に真似された という。武〇裕〇って人が「GO GO帰〇ハイ〇クール」のコミック スの最終巻の後書きの所で、このビーンのボーズ使ってた。しわの 付け方までほぼ同じ。こんなキャラいたっけな~と思って本編見た ら全然似てねーの。ここだけいきなりビーンに似てんのていいのか よ?ラリーの方は、体中にもう少し銃を増やしたかった。背中に背 負ってるやら太ももの所にガーターのベルトみたいなのにはさんで るとか。最初は弾を食わえさせようと思ってたんや、2、3発。手には リボルバーでスウィングアウトしてて。

[5](CDジャケット用、'88年) ●これは構図的には気に入ってるけ ど、ビーンの写り込みとかもうちょっと色々やりたかった。草の表 現は全体的にざっと流すつもりだったんだけど、ウマい流し方がわ かんなくて、描き始めたら、もう……。あと、空の色がちょっと失 敗して…。コバルトブル一系を使うべき所を、ウルトラマリンブル ーとか使っちゃって少し赤味が入ったんや。それで印刷でちょっと 修正して赤版をぬいてもらった。



OTAKU NO VIDEO [1]



OTAKU NO VIDEO [2]



GALLFORCE [



GALLFORCE [2]



GALLFORCE [3]



GALLEGREE 14



GALLFORCE (5)



GALLFORCE 161



GALLFORCE I

### (おたくのビデオ)

【1】(特典ポスター用、'91年) ●これはラフの段階で小さく描いたヤツを拡大するという手法をとらずに、B2ポードにいきなりドーンと描き始めたんや。だから目に近い方が小さい。ケツが小さくなって、脚も網くなっている。

【2】(告知ポスター用、'92年) ●手前のアニメ誌なんかは結構気々使ったんや。アニメのアをマに変えて…。マイマニメとかマニメージュとか。これ描く為に古本屋で買って来たんや。コスプレの方はここまで同じに描くとヤバイねって言われて。ウルトラ警○隊の銃とかはちょっと変える為に、コスプレ用に作った銃が折れて、ガムテープで補強してあるという細かい設定でで、ちなみに田中くんのヘルメットは、最初はかぶってなかったんだけど、いきなり作ったってわけでガムテープで色々補強してある。

### (GALL FORCE)

[1](ビデオ・LD用、86年) ●これは確か、原稿小さくて。(A4サイズ位) もう少しでかい紙に描きゃ良かったと思うけど、でもこの当時はでかい紙に描くと、ムラがすごい心配だった。結局ムラ出たけどで。今から見ると、メカなんかも大分線が足りないと言うか…。この当時は、ロットリングだと色塗った時、水に溶けるから全部ペン入れしてあるんや。

【2】(小説用、86年) ●これは自分でも良くわからんのだけど、エアパイクみたいな物の後ろに吹き出し口があって、これを使うんだろうか??鼻つらあたりのデザインは、カワサキのGPZ-RXからとったんや、ハネの下に、タイヤみたいなのを収納してると。具体的に描くと言い訳に苦しいんでシルエットにしてる。良く見るとこれ、

ステップがないんや。まお動き出したら出て来るで。

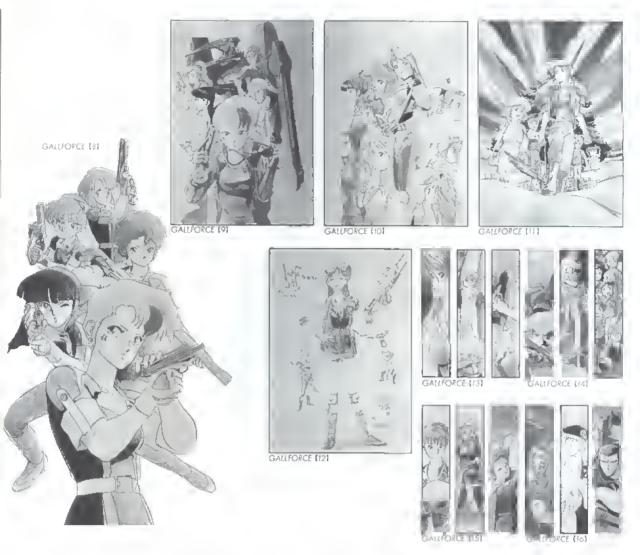
【3】(コミックス用、86年)●タイヤバターン全部構きたかったけど、スリックパターン描いてしまった。F-Iのスリックバターンが入ってるのに、このカプというかモンキーみたいな形はなんなんだろうで、まあ、艦内の通路はツルツルだからこれでいいんだ、と。艦内用なのにマフラーがついてるって事は、水素エンジンで水蒸気しか出せないって事で。サスペンションはツェンダップみたいなモンで、小回りが効くように軸をかなり後ろの方へ持って来た。

【4】(ムックカバー用、'86年) ●これはムラだらけになったけど、標図自体は好きなんや。宇宙服のデザインは割とウマくいったんじゃないかな」層パットはかなり間をあけて二重にして、頭の出っ張りが強調されないように。髪はもっとつ、ぶれるんだろうけど、髪型つぶれるとアニメキャラクターとして分かんなくなるから。

【5】(ムック用、'86年) ●艦内に化けモンが侵入した時に、みんなやって来た所。この絵を描いてた時点では、シナリオで艦内をバイクで走る設定が生きてたんや。

【6】(イメーシスケッチ、'85年) ●女の人の寝まき姿っていうのは、この時凝るべき物があって…。男物のワイシャツをダボッと着るのがいいかな?とか、トレーナーがいいかなーって。でも結局寝てるシーンは無かった?/

【7】(シグソーパズル用、'86年) ●プロンディの足を入れると足が立ちすぎて、ウマく構図が出ないんで足を外してあるという設定でこれは色塗りは、キャラはウマくいったんだけど、背景は描いてるヒマがなくてデザイン的に処理してしまった 結局ジグソーパズルは作らないでそのまま置いてある。。



【8】(宇宙棄2、ビデオ、LD用、87年) ◆みんなが持っている銃はパラバラで。ルフィに隠れているのをいい事に、スピアの銃はもういい加減で、ルフィの顔もスマートになり過ぎちゃって…。これは10年ほっとかれてヤセちゃったと言。我ながらこのアミィの銃のストックは、未だにどう考えたのかさっぱりわからん。前に折りたためるように作ったんだけど、伸ばすとコレは使えないんじゃないかっていう…。うっん、横側しのストックにするべきだった…。

【9】(グッズ用、87年) ●ルフィの銃はウソ物。制式拳銃に見えるけど、実は違う。また普通の銃を描いても面白くないんで、ちょっと銃の比重が増すように、スネイルマガジンがついてる。

【10】(地球筆3、ビデオ・LD用、90年) ●もっとバースをつけて、というか奥の人物もっと小さくして、キャラクターの間ももっとあけたかったんや。 構図によっては背中も見えるとか。

[11] (地球章1、ビデオ、LD特典ポスター用、190年) ●後ろの木のイメージは、この木なんの木気になる木ってヤツや中。このヌイグルミの女の子、ラフで描いて後で自分で気に入って。この位の年頃の女の子は、ああいう廃墟みたいな所でヌイグルミなんか見つけたらすごく大事にするんじゃないだろうかと。おまけに着る物もないからトレーナー Ⅰ枚、この下はカボチャパンツ。ミティは食い物派だからで。

【12】(地球章 2、ビデオ、L D特典ポスター用、90年) ●これは、キャラはともかく装備を描きたいってヤツ。サンディの銃はステアーA UGのマガジンと同じで。ガルフォースは最初、ジャングル戦のイメージもあったから、こーゆー風に夏向きの装備もいいんじゃない

かと思って、ミティの山下清みたいなのは気に入ってる。。

(13)(91年版カレンダー用、90年) ●これは全体的に色気を追求しようと思ったんだけど、サンディとミティはなんとかウマくいった。フォルティンはもっと胸をあけて、各間が見えるようにすべきだったで、このアングルだと、もう少し顔大きくして、魚眼にした方が良かったのかなー?で、上から各間をのぞこうとしてるのは、実はノートンだったとかで、

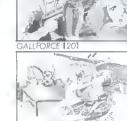
いる奥さんを見てダンナが…とかっ。そこまで想像力のある人間が見ると色気のある絵になる。でもそれ以前にこれムラになっちゃったから…。パーっと塗ってしまった後で、いかんサリーは黒人だったと思い出してで。で塗り重ねたらムラになってしまった。メロディは、これも絵的に色気はないようだけど、体育会系のさわやかなカンジというか…。汗を描きゃよかった。キャティは汗かかないしね。あくまでもアンドロイドだし人気もあるから何も考えないで普通に描いた方がいいんじゃないかと。でもウエストラインが隠れるのは悲しいんで、ボードを透明にしたんや。

【16】(\*91年版カレンダー用、\*90年) ● ………。









GALLEORCE 123











【17】(地球章2、ビデオ·LD用、90年) ●絵はデカかった(B2サイズ) んだけど…モチーフが殆どなかったんで、絵の密度を保たせるため に、ネームブレートのパーコードまで描いた。

【18】(地球章 3、特典ポスター用、'90年) ●前を歩くキャティより後ろ を歩くキャディの方の背が大きくなってバランス崩れたんで、足を 曲げたけど、まだ大きかった!。デカイ紙(B2サイズ)に描くとよ くあるんだこれが。だから一旦トレベに描いてから、1%とか2%縮 少かけた物を、顔だけでもつけて行くべきだったんだろうけど…。 あんまりモロに骨を描くのはアレかな~と思って、。間をつめて切 ってあるんや。まぁ、ギャグになってしまうんで。

【19】(コミックス用、'86年) ●確かこの頃、「プライベート・ベンジャ ミン」っていう映画があって、漫画のタイトル(ブライベーツ・ラ イブ)もその辺から来てるんだけど、後ろの方は、何にも設定して ないけど、とりあえず戦闘機。ミサイル一発ごとにフタがついてる ってヤツ。中には感違いしたヤツがいてなー、なんでエルザがこん なトコ(最後列の中央)にいるんだって言って。エルザじゃない よ コイツは身長2 m近くあるから、一人だけ頭一個分でかい。

【20】(コミックス表紙用、'86年) ●この時点ですでにキャティの人気 あるのわかってたから、手前にドーンと描いてしまった。最初はキ ャティってもっと黒目がちな女の子のはずやったんや。だから瞳孔 の黄色い部分も、面積が狭まいというか、真中の黒い部分ももっと デカくて、瞳音体もデカイと。でも、あんまりそれやると表情が出 なくなるんや.

[21](スタープロント・ガルフォース連載用、85年) ●パティのヘルメ ットの耳の設定は殆どないも同然だったな…。スライドしてネコミ ミが出るというで。悪役3人組のギャグは、マンザイブーム後期の 誰かのネタで。

【22】(スターフロント・ガルフォース連載用、'85年) ●結構モデ・グラ (月刊モデルグラフィックス誌) 時代のカラーイラストって気に入 ってるんや。ラミィのスーツのカラーリングも自分では気に入って る。バティの服は最初宇宙章版を描いてしまった!この頃からもう 徹夜続きって結構あって、寝ボケた頭で描いて「あ、イカン違う設 定の絵を描いてしまった!」 こ。で上から切り貼りで直して…。

【23】(スターフロント・ガルフォース連載用、85年) ●これがモデ・グ ラのカラーの中で一番気に入ってるんや。ロボットの質感がうまく 出せたと思う.

【24】(スターフロント・ガルフォース連載用、85年) ●ラミィの頭身が ちょっと上がってるけど、この顔はかわいく描けたな一と思ってる。 【25】(スターフロント・ガルフォース連載用、85年) ●これは連載の特 撮角の、ブラックバードSR-7I改造の模型にかなり忠実に描いた。 【26】(スターフロント・ガルフォース連載用、85年)●車体内部はもっ と描きたかったなぁ。C-レーションをどっかに突っ込んでるとか、 外に出る時の装備がしまってあるとか、なんか床にいっぱい転って るとか。サンドチャンネルは、本来は穴がたくさんあいてないとお かしいんだけど…。ま、ひっくり返すと裏にすべり止め用にたくさ んのパターンがあると。でも、これ自体すべらないように表にもそ れがないといけないんだけど…それは目をつぶってくれ。





BURBUEGUM CRISIS III













BUBBLEGUM CRISIS [6]



### (ALL CHARACTERS)

【1】(アニメソボスター用、'90年)●前の画集に載せた時、クイズ出 したんだよな。(人だけ男がいますって…。これだけ(左から3コマ 目の髪の毛)でビーンだとわかるという。ルフィの鼻の影が久々に ウマく行ったな。この方向の鼻影って、普通の状態での鼻のライ ンをつけるとちょっと違和感がある。 もともとは少女マンガのバ ターンやねん、これ。一応なんでもこの方向に影つけるのは少女マ ンガの黄金バターンで…。昔、少女マンガ少年だったから。姉ち ゃんが買って来た別マと別フレとセブンティーン、毎回スミからス でまで読んでいた。

### (BUBBLEGUM CRISIS)

[1](バート2、特典ボスター用、'87年) ●これは、なんとか舞台の上 での色気を追求しようと思って。なんか、バンクとかでよくあるや ん?寒そべったり転ったりはいつくばったりして、もうノリノリっ てヤツ。それに近いのをやろうとして,間奏の間にこういうポーズ をとっちゃうとか。とりあえずパンストとバンチラ見せてこ。ほん でもって、のけぞってお腹見せて…う~んまだ足りん!で横に汗か いた額入れるともっと色気が出るかな?とは、これでも押さえた方 やねん。最初はマイクスタンドが股んトコくぐってると。それやと ちょっといきすぎやからヤメにしたこ。

[2](パート)、特典用、186年) ●これは描いた紙の質がおかしくて、 今はもう全然退色しちゃっている。知らない人が見ると、チアガー ルがボンボンを持ってると思うけど、カツラだよと♡。

[3](ハリケーンライブ2032、ビデオ・LD用、188年) ●こん時は調子 悪くって、キャラクターの顔がなぁ…。リンナの目が小さ過ぎたと

いうか輪郭が四角になってしまった。バックにエアブラン使ったけ ど…やっはしオレにはブラン合わんわ。ブラシはあくまでテカリと かサングラスのトコとかに使うのがいいみたいや。

[4](コンプリートボーカルコレクション、CD用、'89年)●当時こ ーゆーのはやってなかったっけ?ハードパーツでおっぱいのカッフ があって…。マドンナやったか?で、この後、マドンナはとんがっ たおっぱいの先っちょに、何かプラブラつけてた。あそこまで行く と、さすがにもう描けない。。

【5】(バート2、CD用、87年) ●これは、撃った時の風圧で髪型が叩 かれるというのを描こうとしたんだけど、イマイチうまく行かんか かった。もっと大ゲサにすべきだったかなぁ?ブリスの銃は、エイ ムポイントの斜めつきのバッテリーケースのヤツが、当時気に入っ てたもんで…。斜めについてるから持った状態で調整しやすいって ヤツ。

[6](パート2、ビデオ・LD用、87年) ●リンナの額のデッサン狂っ ちゃってるけど、全体の色味は気に入ってる。フリスの右脚、もう ちょっと立てた方がよかったかな?リンナの顔も隠れずに出るしね。 [7](バート5、CD用、88年) ●単色っぽい仕上げで、色は気に入 ってる。レオタードだけ赤く塗って…。マイクの位置がいやらしい と、後から気がついた?。

[8](パート6、CD用、89年) ●これはモノトーンじゃないけど、全 体的にセピアカラーっぽい色を増やした。耳には基盤みたいなヤツ を、マイクとかギターに突っ込むと音質とか変わったりしてな

【9】(パート3、シングル用、187年) ●これもモノカラー仕上げという 感じ 口唇だけ赤いって当時はやってなかったっけ?













CRISIS [14] BUBBLEGUM CRISIS [16]

【10】(パート4、ビデオ、LD用、'88年) ●線画では気に入ってるんだけど…。パイクの表面の塗装のカンジが出なかったのがちょっと…。(カウリングの) ガラス越しの色を塗るうとして失敗して、後から水を塗ってティッシュでふいてはがしたって記憶があるわせ、パッと見が三輪車に見えてしまう… もっと後ろに伸ばせばよかった。【11】(パート6、ビデオ、LD用、'89年) ●これは結構ウマく行った方かな。これのパイザーもエアプランで入れた。まぁナイトセイバーズの新ハードスーツは大体気に入ってるんで、ウマく描けたかなと。【12】(パート6、告知ポスター用、'89年) ●目ざとい人は、パッと見た瞬間にネネのパンツに目が行くこ。いーじゃねーかより。

[18](パート7、告知ポスター用、90年) ●パート7のはウマく行ってるんや、みんな。下のメカがあんまし玄鬼の顔に見えないケド…。 ブリスのシャツ、面積が少ないんで模様なんか入れて凝ったんや けど。実際にあるシャツって細かいブリント柄って多いやん? アルファベットが並んでたり…。マンガで言うと最近、よくパンダナに使う機様のトーンがあって、あーゆーのをよくマンガ家が使うようになってね。服の柄ってむつかしいンや。レイカは結構、色々描き直したんや。あと、人によってはカン違いして、よく思ってくれへんのが、とザのカップ。ハードカップがついてるから、どんなに足をまっすぐにしても、ヒザがボンと出るンや、逆にもっと極端に描きゃよかったかな?

[14](パート7、ビデオ・LD用、'90年) ●パート7の中では、これが一番気に入ってるかな。ビーンのジャケットと同じパターンで…。 [15][16](パート7、CD用、'90年) ●パードスーツのパイザーって、実を言うと裏側に物が写るんじゃなくて、網膜投影パターンだという… 果たしてこんだけ距離あいて、ウマく行くのかね:?









BUBBLEGUM CRISIS [18]









BUBBLEGUM CRISIS [23]





な?ネコの頭のギャグ、わかった人いたかな?吾妻ひでおが昔やっ てなかったっけ。ネコの頭をズルズル引きずって。さすがに生身の ネコの頭だとちょっとグロいからで、これはヌイグルミだったとい う設定で。

[17](バート7、特典用、'90年) ●これは確か、デベルっていう銃が 描きたくなってそのまま描いたんや。いやもう、そのまんま。アレ ンジもなんもなく。で、バースを強調しようとして胴体細くしたら 失敗した。ま、いいと⑤

[18](パート7、Cロシングル用、89年) ●これは試験的に描いたヤ ツで…実質視点パースがうまく行くかっていう実験作だったんや。 レイカの顔の前10cmくらいに目を持って行って片目で見て、目だけ 下に向けて構図を見る。すると、下の方は見下ろした感じになって、 実際に立体感が出るという…。

【19】(ハリケーンライブ2033、ビデオ・LD用、90年) ●ネネが丸顔に なったで。これ描いてる時に、ふと思いついて、ナイトセイパーズ オリジナルのタロットカードを描きゃ面白かったかなと。例えば\*吊 るされた男"あたりでレオンが吊るされてるとか③。

{20】(バート8、ビデオ・LD用、'90年) ●りサの額がムラになってし まったんで、ちょっと後悔してる。レンズの表現も、イマイチうま く行かんかったかなぁ。もうちょっとカメラレンズっぽくないと。 [21](バート8、告知ポスター用、90年) ●まぁ、これは何とか…ム ラにはなったけど全体的な色味は気に入っている。シリアの"コテ ツ"の設定もうまく生かせたし。結局、新スーツってこの一話でし か使えなかったなぁ…。

[22](パート 8、C D用、90年) ●ネネのスーツの処理はうまく行っ たと思うんや。とりあえず、ネネとりサが主人公だったから、これ でよしとしよう。

【23】(バート B、C D用、90年) ●これはただ単に見たまんま。ベロ ペロキャンディがいい味出してる®。口にくわえてても良かったか [24](コンプリートボーカルコレクション、特典ポスター用、89年)

●左端は切れちゃうんで、女ブーマの前髪が押さえ気味になってる 所がちょっとツラかった。もっと考えてからペン入れすれば良かっ た。プリスが持ってるのはCZをモチーフにした銃で、前の方にコ ンベンセイターがついてるヤツ。ケイトは今でも気に入ってるキャ うなんだよね。

【25】(小脱2巻表紙用、89年) ●ハイウェイの路上にいて、周りの景 色が写り込んでる。あまりないポーズだったんで、ちょっと変化が 出たかな?時間があれば、タイヤのスキッドパターンでも描きたか ったんだけど…。

【26】(カセット文庫用、89年) ●ラフの段階では乳首は見えてなかっ たんや。で、後から描いてしまって文句言われたという?。

[27](バート3、特典ポスター用、87年) ●ポスターの右上に帯が入 ってたのは、ロットリングのインクのボタ落ちを隠す為だった状。 こん時、下着の資料ですんげ一苦労したんだ。ランジェリーショッ ブのオーナーがいるワケだから、ダサイのは着せるわけに行かない。 会社の近所にランジェリーショップがあって、そこに入って資料欲 しかったトコなんだけど、さすがにそれはできんかったで。大体イ メージは合ってると思うんや。ネネはピンクでリンナはスポーツ系 だから白。シリアはアダルト。ブリスは見映えとか強調して。ロッ カーが白の下着だと合わないんじゃないかと思ってき。







ORIGINAL TO



ORIGINAL 13



ORIGINAL 4



ORIGINAL 151



### (ORIGINAL)

[1](同人誌用、'87年) ●コミックの "ガンスミス・キャッツ" のもと、というかイメージ素材になった。別の話でコンテを出してたんやけど、担当さんがこの絵を見て、こっちで行こうと。

【2】(画葉II表紙用、'90年) ●このキャラは自分でも気に入ってる。 網タイツは、ちゃんと六角形にならんとおかしいかな~と思って。 六角形って言っても、ちょっと柔らか目の索材で立体的に組み合わ せる物だから、テンプレートでたくさん丸を描いて、それを下描き にしてチマチマ描いてった…あく違うわ。一旦、丸を描いてロット リングで二重線にして六角形にしたんや。シールドにあるのはのぞ き窓。ガンダムパターンやね。で、このサンダルは先が金属バーツ で蹴られると痛いし。手前の男は、これで股間を蹴られたあと、ウ ッときた時に剣で刺されて撃たれた。で、弾がぬけた跡が背中につ いてて、さすがにつま先に血がついてんのは生々しいからやめた。 【3】(ゼネラルプロダクツ商品ポスター用、83年)●当時同人誌作っ てて、"メカニカルオペレーションルーム" っていうのを、ゼネフ 口はんで依託販売してもらったんや。で、これ面白いからこういう コンセプトでポスター出さんかと言われてな、ポスターとしての見 映えを良くしようと女の子をデカくして…。色を塗ったらやかまし くなってしまった。ホントはもっと描き込みたかったんだけど、こ ん時はボスター描く事自体にダレてしまって…。メカだけはちゃん と描いてても背景ないやろ?資料もなかったしなー。よーするにF -14や16とか、あれがずっと進んだらこんなかなぁと思ったんだけど、 もっと数字をデカくするべきだった!…きっと後退したんやな、F-104まで行ってまた小さくなった。。また世代が入れかわったんや。

でも全然ステルスのかっこしてないから、きっと表面の塗装がスゴイんだろうと、この頃はそんな事あんまり考えずに、とにかくレーダー対策なんて低く飛ぶとか、表面に電波吸収板はっつけて、ミサイルが飛んでこようとみんな叩き落とすからい一んだ!とかね。ホントはもっとカラーリングしたかったけど、立体感と両方表現できるような自信なかったんで…。

【4】(ゼネラルプロダクツ商品ボスター用、88年) ●ジュヒターシリーズっていうのを考えて、当時はやってたパワードスーツもんを同人誌でやってたんや。"宇宙の戦士"の影響で描いてた回りの同人誌のは、なんか前時代的なデザインばっかりだったんで、スタジオなえのいい所を持ってきて、個性出してやろうと思ったんだけど…。結局、ロクなもんにならなかった。これ、リキテックスやねん。赤とか青はカラートーンで。とにかく当時は同人屋だったから、しめ切りなんて考えずにさんざんのばして描き込みまくって、これでどうだノっていう。でもまた、マンガーヶ月休んで、こんな採算とれない仕事してみたいけど。、

【5】(初期作品集表紙用、'90年) ●この女の子気に入ってんだけどね どっかで出したろうか?このメカはただ、バック・トゥ・ザ・フューチャーのパイク版というヤツ 一旦、重力制御装置が働くとボディが 浮くから、タイヤを横に向けて・・・ タイヤの中央のフィンが姿勢制 御とか高度調整に使われる。カワサキAVって書かれてるんだけど K の頭が切れてるから問題ないだろうと: AVってのはエアヴィークルの事・

【6】(初期作品集用、90年) ●ちょっとメカが足んなかったかな?アームをもうちょっとゴツくするべきだった。

# **Production Note** [Cell-Art]





RIDING BEAN (TI









RIDING BEAN [2]



(WANNA\*BE'S)





【3】(告知ポスター用、'86年) ●背景の所、縄く描き込んであってよ

【1】(アニメV用、86年) ●ウォナビーズの絵で気に入ってんのは、 これだけなんだな。これ、トラ猫でやったらラムちゃんみたいにな るかな?と思ったんだけど、リアルにお腹側を白くしたら、結構個 性出せたかなぁと。

## (RIDING BEAN)

- 【1】(コミック・ノイズィ表紙用、89年) ●これはもうどーでもいい の、プレン10を描きたかっただけで。
- 【2】(ムック褒紙用、'89年) ●ショットガンの資料がなかったんで、 い一加減に描いてしまった。よく見ると間違ってんの。ガラスの割 れ方も失敗したして、

### (GALL FORCE)

- 【1】(告知ポスター用、'85年) ●柿沼はんが描いた、バックのメカと 合わなかった。線が10倍くらい太いで。
- 【2】(宣伝用、85年) ●一番最初にガルフォースをカラーにしたヤツ。 アンドロイドのキャティ泣いてるしなー。パティのはビームガンだ っていう設定で、チャンバーもなんもなしで。グリップの所はバッ テリー.

- 【4】(LP·CDジャケット用、86年) ●正面ながらも、ラビィの顔、 ウマく猫けたかなーって。僕が描いた背景原図を、美術の人がウマ く描いてくれた。
- 【5】(12インチシングルジャケット用、'86年) ●色指定はちょっと失 敗気味だった。楽器の資料は手に入るヤツだけ揃えて、いい加減に 描いたら、ロックパンドでこの手のギターは使われねーぞ!なんて **盲われてしまったで。これはきっと、個人がそれぞれ持ってる楽器** を持ち寄ったからいいんだ!この当時、スゲー音楽ファンがいてな 一、キャティのギター、真横なのにこれだけでフライングVだと見 抜いたヤツがいたんや。
- 【6】(劇場前売特典ボスター用、'86年) ●これは企画的には成功だと 思う、最初はコメディっぽくっていうか、全体的にギャグっぽくな って、良くないんじゃないかと思ったんだけど、描き始めたらウマ く行った。色指定に凝ったつもりだったんだけど、刷り上がったら 単に退色したポスターにしか見えんかったで。





















よかったなぁと今でも思ったりする。

…。あ一、あんまりウマく行かんかったなぁ。ま、いっか?。 [8](小説表紙用、86年)、[9](ニュータイプ用、86年)●顔以外の 部分をまとめて背景処理にするっていうのは、当時はそれなりに新 しかったと思ったんだけどす。

【7】(ゲームソフト告知用、86年)●エルザの額、ちょっと失敗ぎみ

【10】(グッズ用、85年)●すんっげー時間かかったヤツ。宇宙船の線 画にロットリング使いまくって大変やった~. とにかくスケール感 を出したかったんや。となると、細かく描き込むしかない。線を細 くすれば遠くにあるように見えるし、だからまぁ、こういう出入口 なんか、ちゃんと描き込んで。唯一の難点は、ラミィちゃんがあま り小さく見えない事や。バースの事を考えても、もう少し全体的に 小さく描くべきだったなぁ、アイルとトイルはうまくいったかな

【11】(モデルグラフィックス折込ポスター用、85年) ●これもちょっ と、パースを兼ねた、人物のサイズの比率がちょっとな…。ルフィ がでかすぎて、エルザが小さ過ぎるんだ。

【12】(告知用、85年) ●これはプロンディ(ロボット)が小さすぎ。 これに入るのはラミィくらいのもんだり、でも絵としちゃ気に入っ てる。こん時はまだ色指定は準備稿で、ラビィの服の色が少し違う。 ボディの帯は、決定稿だと白だけど、この絵みたいにグリーンでも

【13】(宇宙章2、グッズ用、87年) ●ちょっと、ルフィの鼻の所に線 つけたのがやかましすぎたかなぁ。ロボットの手が、かなり苦労し たんだ。関節がちゃんと曲がるように内側にちょっとズラして。で 指の先もパンバーをつけて。関節の所も露出部分にはゴムを張って あると。さらに注意書きやらなんやらでぐちょぐちょ!もお手なん か描かんぞーフ。

[14](宇宙章2、ゲームブック表紙用、'87年) ●顔がちょっと失敗気 味ってヤツ。でもこのサイズに描くのって、すごく苦労すんだよなぁ。 いい加減に描くと、ベルト幅が合わないやら、金具に見えないやら

【15】(宇宙章2、告知用、87年) ●これは単にキャラがたくさん。全 員同じ服ってのは、ちとつまらんかったな。もうちょっと全体的に 絵を小さくして、魚眼気味にして中央のヤツを強調するべきだった かな…。でも魚眼にすると手前のヤツが歪んで5頭身くらいに見え てしまう。























[16](宇宙章 3、告知ポスター用、'88年) ●確かこれって、エターナル版の後の5人は世代が違うから、ブラシをかけて色調を落とす予定だったんだけど、ブラシがウマく行かなくてそのままにした。

[17](宇宙章3、アニメソ表紙用、'88年) ●ネビュラートはだいたい みんな気合い入れてんだよなある。これも、鼻カゲの付け方はウマ く行った方だと思う。笑ってるロもウマく行ってると思うんだけど。 瞳の描き方はもうちょっと…まん丸じゃなくて、歪ました方がよかったかなぁ?

[18](宇宙章 3、告知用、'88年) ●これは、これといってあんまし言うべき所はナイツ。

[19](宇宙章3、グッズ用、'88年) ●ルフィのボディラインがウマく 描けた方だと思うんや。M60みたいに上のフタあけて、弾をこめた ばかりの状態だね。弾は20ミリくらい。このサイズだとグレネード ランチャーに近い。

[20](宇宙章3、グッズ用、'88年) ●これは色がウマく行ったかな? サンオイル塗ってるみたいだけど。で、アニメではなかったけど、 ヒザを曲げた時、ヒザバットはこういう風に、折り込んだシワが出 てきて欲しかった気がする。 [21](宇宙章3、商品ポスター用、88年) ●ポスターになった時に、ちょっと構図が頂いてしまった。重心と足の位置がうまくいかない。 [22](宇宙章2、グッズ用、87年) ●これもオリジナルキャティ。結構気に入ってるんだけど、他に使いようがない。。

【23】(宇宙章 3、グッズ用、'88年) ●このキャティも27頁のヤツみたいに、隠れる所は描きたくなかったんで、テーブルをガラスの板にした。ガラスの板ってのはまぁ、古くは見えないんじゃないかと。ガラステーブルとか一般的だし。

[24](地球章2、アニメV表紙用、'90年) ●気に入ってるヤツや。最初、右の脇の下の所、シャツ色に塗られてしまったんで肌色に修正してもらったんや。この脇が見える所が命なんだ/、。

【25】(画集Ⅱ折込みポスター用、90年) ●これもいきなりデカイ紙 (83サイズ) に描いたんで、バースが狂って体が小さくなっちゃった。

【26】(テンリトル・ガルフォース、ビデオ・LD用、'88年) ●まぁ、テンリトルの作画はだいたいウマく行ったかな。 小さいドーンはアレだ、UFOキャッチャーのヌイグルミやねじ。



[27](スターフロント、ガルフォース、グッズ用、'86年) ●スターフロント版のディフォルメはこれが唯一か、今見ると、ホントに変なデザインだなぁ;

[28](**グッズ用、88年**) ●ちょっとクセはあるけど、かわいく描けたかな。でもウエストとももの太さがおんなじょ。

【29】(グッズ用、86年) ●絵としちゃまとまってるかなぁと思うんやま、それにMG34みたいな銃も描けたしょ。

【30】(地球章ソングアルバムCロジャケット用、'90年) ●これはウマく行った。バイザーの影の写り込みとか。こっちが影の形とか色を指定して、特殊効果の人にやってもらったんだけど、ちゃんとハイライトと影に見えたし。

【31】(地球章ドラマCDジャケット用、'90年) ●サンディの、鼻のラインを排除して、影だけで表現したらウマく行ったってヤツや。ミティのほっぺたがちょっと赤すぎるのが気になったけど、ノートンのキャラはまぁウマく表現できた☆。

【32】(レア・ガルフォース、ビデオ・LD用、89年) ●銃に詳しいヤツ なら大体わかるんだよなぁ。ダブルトリガーで、前の方がグレネード用。で後のは2つアールがついているから、単発と連発用と.

【33】(レア・ガルフォース、アニメ V 表紙用、89年) ●これは表情とかポースが絵としてちゃんとまとまってる、特にデッサン狂いはない。でも、このプロテクターのイガイガが、アニメーター泣かせで。

[34](地球牽1、ビデオ、LD用、89年) ●で、これはイガイガをなくしたバージョン、まぁよかったって言われたんだけど。もうちょっとこのひっくり返った車のアクセル部分を描き込みたかった。背景を撮影でボカして合成したのが、味を出してよかったな。

[35](地球章ムック表紙用、90年) ●これは小さい絵を拡大してやったヤツ。表情は出てよかったんじゃないかな。

[36](地球章1、CDジャケット用、89年) ●気に入ってる構図だね。 ミティのマヌケ面がいい。

[37] (地球章 2、ビデオ・LD用、'90年) ●動きの方を優先して描いたら、ガニ股になった?。まぁ、動きは表現できたからいいか、

【38】(地球章小脱第4巻表紙用、90年) ●だいぶ絵は変わっちゃったけど、このサンディの顔はキレイに描けたかな~と思う。パイザー越しの線の端を、一応全部丸めてガラス越しみたいに描いてあるんだけど。太ももには、ケブラー繊維を中に編み込んであるからブ厚くなってるんや。ポケット状になってるから被弾した場合は差し換える事ができると。

[39](地球章 3、Cロジャケット用、90年) ●これは、エイムポイントって照準器をちゃんと表現したセル画がなかったんで、チャレンジしてみたんや。あと、キャティを入れたいって事だったんで、撮影の写り込みで表現したと。

[40](レア、ガルフォース、アニメ V表紙用、'89年) ● ちょっと目がデカいなあ。 テントウ虫はホントにウマく描けたと思う:.

[41](地球章、Vバージョン表紙用、'90年) ●これはかなり気合が入ってしまった絵なんだけど、ちなみにこのマークは実際にある "ガル"って言うスキューバダイビングのメーカー名なんや。で、キャティのはシルキードールって書いてある、実は下着やねん...

[42](地球章、アニメVボスター用、190年) ●これ。 香港の本で装紙 にパクられた、 雌威隊でガルフォースって読むらしい:























(ORIGINAL)

【1】(アニメディア用、189年) ●これでマンガ描く予定だったんや。 アフタヌーンで悪魔や天使の話は"女神さま"のマンガがあるから、 内容的にダブるかもしんないからやめようと…

【2】(アニメビデオ\*88カタログ表紙用、\*88年)●顔がちょっと、イガイガっぽくなったけど…。本の表紙に使った時は、青い色をのっけられてハンツが見えなかった。子供も買うから、こんなパンツ見えたのはダメらしいんや。

【3】(サイバーコミックス表紙用、90年) ●アンドロイドの女の子。 ラムロイドみたいなの描こうと思ったんだけどで。でも、ユーガイムの方が有名になっちゃったから、今さらこっちが描くとマネして と思われる。

【4】(サイバーコミックス表紙用、188年) ●これはまぁ刃が飛び出る 銃で、特にややこしい事はない。「優しい鷲JJ」というマンガがあって、それで銃身の下に刃がついてて飛び出るってのがあったから …まぁ望月三起也センセイの影響があったと∵。

【5 】(レブリカート、ゲームソフト用、87年) ●誰も知らない、ワシのゲームイラスト: 当時、この商品が出た時、誰も気付かんかったやん。ファミコンでも出たんだけどね。ファミコンではこのイラスト使ってなかった。これを100分の1くらい単純にした絵が…。

### (ALL CHARACTERS)

[1](アートミック、デザインワークス折込みポスター用、87年)

●アートミック作品の本だったから、昔のキャラをどんどん出そう

と。なぜかスキャニーが入ってる♡。

### (BUBBLEGUM CRISIS)

【1】(アニメ V、ボスター用、'87) ●コマ割りのレイアウトの最初のヤツ.

【2】(パート3、CD用、87年) ●ファンの人に、シリアさんがタバコ 吸っててショックとか言われた。。これはきっと、タバコじゃなく てノドの薬なんだよ。当時は、なんか知らん、サービスを「コか2 コつけなあかんと思って、珍しいハードスーツの展開バターンを描 いたんや。

【3】(パート1、LP、LD用、'86年) ●ドープって本を見た時に、アメリカの軍人かなんかが、こーゆーハードスーツ作って売ってるってのがあるんだって、いいのか?

【4】(クライムウェイブ、ゲームソフト用、89年) ●だいたいオレバ ソコン人間じゃないから、ソフトは全然持ってないんだよな。ガル フォースのパソゲーも、アートミックにハードがあった時に数回や っただけだった。

【5】(ガレージキットBOXアート用、'90年) ●顔は今風になってよかったかなあってカンジ。でも誰かに言われたんだよな、菊池はん風だって:。

[6](パート1、ビデオ用、86年) ●一番最初のヤツだけど、結構人 気高くて、自分でも気に入ってる。まさかできへんと思ってたけど、 確かガレージキットになった。









AUARI ECUM CRISIS LIT















【7】(バート2、告知ボスター用、87年) ●女ブーマの首が、ろくろ首になってキモチ悪かった※。背景の窓の光は自分で入れたんや。平筆にホワイトつけて、ちょんちょんと・下のガイコツは、シンシアの顔を一度描いてから、それに合わせて眼球を描いたらこんなにデカくなってしまった※。

【8】(バート3、ビデオ・LD用、87年) ●構図とったあとで、これは 左のバックミラー描くとブリスの顔にかかっちゃうなって事で、折れた事にして、なぜ折れたか?コケたから、だから塗装がハゲてる 、、この時点でライディング・ビーンのネタが…。パフのタイヤの スパイク このバイクのタイヤのフィンを描いてる時に、このまま 飛び出たらスパイクになるなぁ、と思いついた。

[9](アニメV表紙用、'87年) ●これはウマく行った方やな。ちょっとブヨブヨしてるけどで。このサイズくらい目が小さくても違和感ないから…

[10](グッズ用、88年) ●バイクはほとんど、FZRとかCBRとかあの辺のラインで、当時は「やっぱこれからは三頭身だよ!」って思ったんだけど。。

[11] (バート2、シングル用、'87年) ●逆光パターンのイラストにしようってコトで、それなりにウマく行ったと思う ブラウスをだい ボダボッとしたカンジにしたら、腰をしぼったカンジが強調される かなと思って描いた。

[12](アニメV用、86年) ●カラーがだいぶ紫っぽくなった。でも線 画としては結構ウマく行ったかな〜って。ステップには、当時はや ってたバンクセンサーをつけてある

[13](バート4、CD用、'88年) ●最初,顔の写り込みは塗りわけただ

けだったんだけど、なんかキモチ悪くなったんで、後からロットリングでトレス線を引いたんや。カウルの表面にわずかにRがついてるから、結構小さく写り込むって事で、一応、消失点を描いて、小さくなる分を計算して描いた。でもあんましウマく行かんかった。それに、ここまで写り込むんだったら、空も写り込むハズやマーその辺はカンベンせいや~!

【14】(バート1、特典ポスター用、186年) ●一部分でも細かい所がないともたないかな?と思って、バイクは色々描き込んだな。このディスクの穴あきパターンはヤマハだー!っと言われてしまった。実際そうです~。

【15】(バート5、ビデオ・LD用、'88年) ●これ、最初は瞳孔を塗り芯れてたヤツや。ちょっとみぞおちのあたりがへこみ過ぎたかなぁと思う。布が浮いてるって事もあるから、もう少し浅くするべきだったかなぁ?

【16】(フィルムコミック表紙用、'88年) ●この手を描く時に苦労した 気がするな、実際には針が入ってるんじゃなくって、液体金属が銃 ロをズバッと通る時に硬質化されるという設定なんや。

【17】(アニメソ表紙用、88年) ●表紙に使った時は失敗点があって、 左側のマツ毛が、原画で消しゴムかけた時に間違って消したままに なってた。ま、マニキュアも再現したし、イヤリングも細かいのを 振って動きを出したし、良かったんではないかと。

【18】(ハリケーンライブ2033特典カード用、'90年) ●シリアの界のラインは、影をメインにしたヤツにするべきやった。まぁ服装の方はそれなりでかわいいかなぁ~と。non-noとかan-anとか、あの手の女性雑誌を良く参考にして描いてたんや





BUBBLEGUM CRISIS [21]















【19】(商品ポスター用、89年) ●腰が細くなり過ぎ%。

[20](商品ポスター用、'89年) ●これはちゃんと背景が入って、写真 風になってよかった。服に飾り的にベルトをつけるのがはやってた んで、こういう風につけたら…あんまりウマくいかんかった。

【21】(バート 6、特典ポスター用、'89年) ●バイクは、NSR-50をそ のまま描いたんや。袋の女の子は、アッコちゃんかトト子ちゃんか …?とにかく綿栗子の女の子向けはこんなんかなと。きんぎょ注意 報でもよかったんか?いや、まだなかったかと。

【22】(画集 Ⅰ 用、'90年) ●同じキャラがダブってるのは、ま、話とか コスチュームとかが違えばいいかって事で。昔のルバンの大塚さん のポスターでもそうだったした。ウマく行ったんじゃないかと。

### (BUBBLEGUM CRASH/)

[1](ムック折込みボスター用、'92年) ●キャラの描きわけ、ネネは 特にタレ目に描いちゃったんだけど、まぁ対比が出ていいんじゃな いかと。バックのラルゴが、あまりブキミさが出なかった。も一、 涙とか汗とかダラダラ流して、吐く息が湯気になってるとかね。エ イリアンのノリで。

【2】(パート1、ビデオ·LD、アニメV表紙用、'91年) ●イマイチこ の構図はウマく行かんかったな、バッケージとアニメVと兼用やっ たもんで。

【3】(バート3、ビデオ・LD用、'91年) ●まぁこれは、レースの表現な

んかはそれなりにウマくいってるんじゃないかと。

【4】(パート2、ビデオ・LD用、91年) ●リンナの色気は出たかなぁ。 向こうのおデコのラインはちょっと出すぎたか?クラッシュの3点 の中では、シリアとリンナとブリスが口紅つけてて、ネネはつけて ない工。差別化という点でいいかな。

### 〈おたくのビデオ〉

【1】(1982、ビデオ・LD用、'91年) ●田中の持ってるセルくらいは文 句言われんやろー?。さすがに\*うる星"は版権が怖いからLUMの LをRに変えて、「うる星やつら」を「ウルさいやつら」に変えて …。コミケにスケッチブック持ち込んでいるような子は、たいがい 表紙に自分の絵を描いてるという事で。この子が描いた絵だから若 干へタド。で、当時の時代設定に合わせてゴッドマーズド。こん時 はまだDr、スランプ・アラレちゃんのオーバーオールを女の子が着 るの、はやってたような気がする。だから「おたくのビデオ」の考 証ってハンパやないんやでかる。

【2】(1985、ビデオ·LD用、'91年) ●久保のエシャツは、実はクラリ スのイメージで、田中のトレーナーは、セネプロ商品の"の一てん き"、で、福原の腰のトコに3mの宇宙人のヌイグルミが引っかかっ てる。TVモニターは、スポンサーに気を使っている。。



# garden party

CONTENTS	
ILLUSTRATION——————	——[3]
[ガンスミス・キャッツ]	
(ライディング・ビーン)	6
〔おたくのビデオ〕	11
(ガルフォース)	14
[オール・キャラクターズ]	36
[パブルガム・クライシス]	38
(オリジナル)	60
Talk Time	<b>—[65]</b>
CELL-ART	<b>—[69]</b>
(WANNA ★ BE'S)	69
〔ライディング・ビーン〕	70
[ガルフォース]	72
(オリジナル)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	103
[オール・キャラクターズ]	106
[バブルガム・クライシス]	107
[バブルガム・クラッシュ!]	123
〔おたくのビデオ〕・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	127
Production Note-	[129]

# 

■発行日	平成4年/1月   日を	刀刷
		誠
	加藤	
■編集デ	スク特木美原	系子
■発行 …	株式会社バン	71
	〒111 東京都台東区駒形2-	5-5
	<b>☎</b> 03-5828-3	070

◎園印健一、ARTMIC、講读社、GAINAX、YOUMEX、MOVIC、S.M.E.



Ken'ichi Sonoda

Garden Party

### Bandai

Color: 128pgs@300dpi B&W : 16pgs@150dpi Sizes: 2000 x \*\*\*\*

: 1\*\*\* x \*\*\*\*

find us at #animeartbooks@mircx.com a [DPG] release scanned by Beanoo